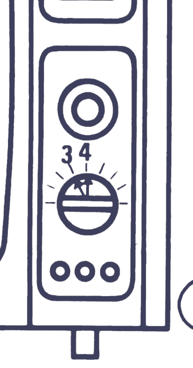


EL APRENDIZAJE DE LOS JUEGOS

OVERKAL

Los siguientes pasos explican el correcto uso de todos los controles. Es conveniente realizar prácticas en la manipulación de los mandos según se describe y luego consultar las «Reglas de Juegos» de este manual para aprender a divertirse con ellos. Algunos de los juegos no usarán los controles de este modo pero las acciones básicas serán similares. Las «Reglas de Juegos» explican los particulares de cada juego y el correcto uso de los controles.

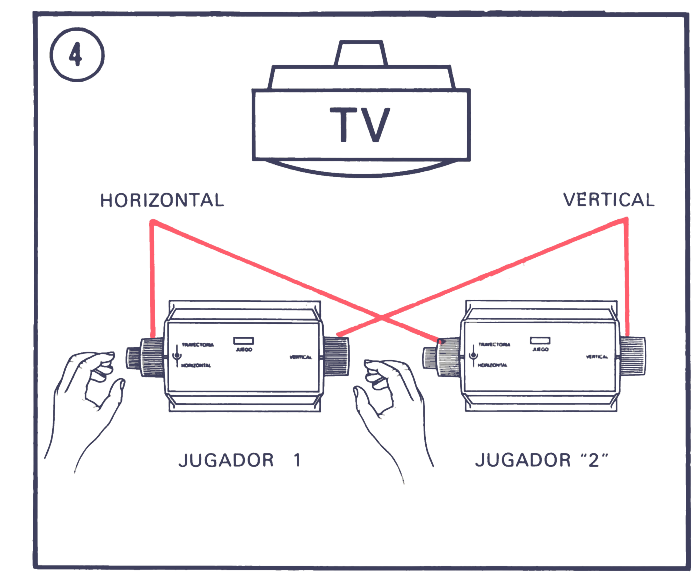
• • •

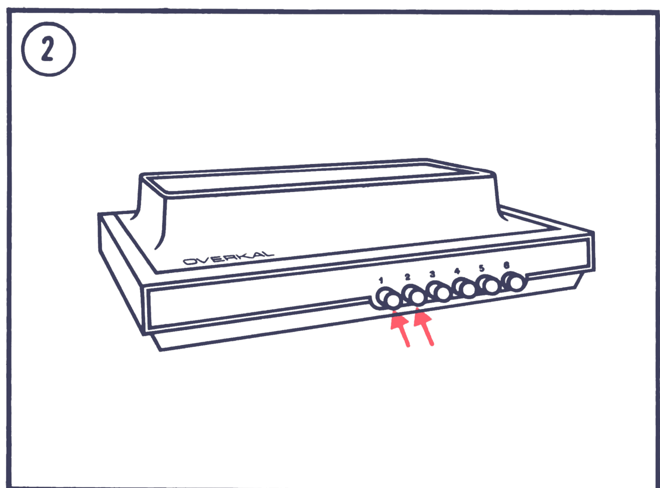
1 Deberá ponerse en funcionamiento el televisor y sintonizarlo en el canal seleccionado por el «generador de frecuencias». El canal será el «tres» o el «cuatro».

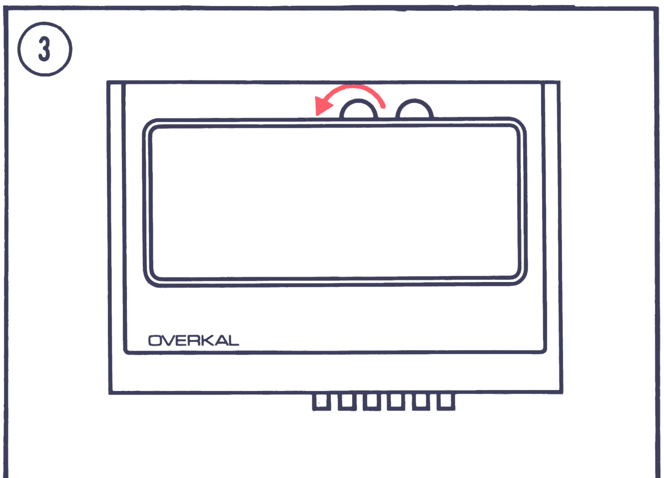
2 Una vez instalado el «OVERKAL» siguiendo las instrucciones anteriores, deberá pulsarse la tecla frontal n.° 1 de la «unidad central». Con ello se pone en marcha el aparato.

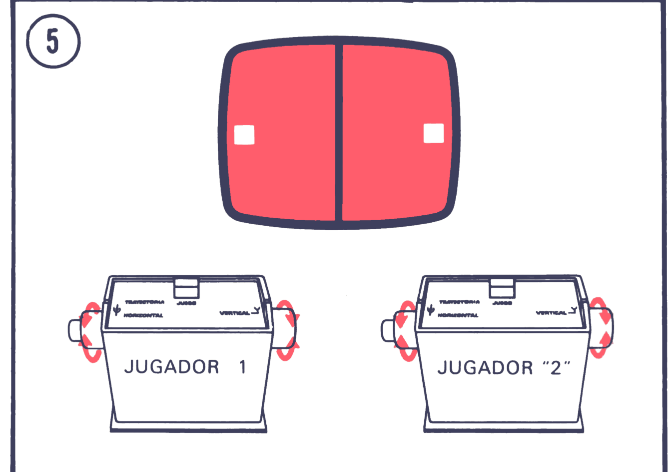
Púlsese seguidamente la tecla del programa n.° 2 de la «unidad central». Con ello se dispone ya del «Juego de Tenis», combinación básica de juego del «OVERKAL».

4 Uno de los jugadores deberá elegir el «módulo de mando» n.° 1 y otro el «módulo de mando» n.° 2. Los «módulos de mando» deberán estar situados frente a cada jugador, apoyados por su base sobre una mesa o soporte adecuado, con el control VERTICAL coincidiendo con la mano derecha del jugador mientras el control de HORIZONTAL queda al alcance de la mano izquierda. La persona que opere con el «módulo de mando» n.° 1 será llamada «Jugador n.° 1» y deberá situarse en el lado izquierdo. La persona que opere con el «módulo de mando» n.° 2, será llamada «Jugador n.° 2», debiendo situarse hacia el lado derecho.









3 Póngase a mínimo el control de VELOCIDAD, girando dicho mando a tope en sentido inverso al seguido por las agujas de un reloj. El desplazamiento de la pelota será así muy lento. A medida que se juegue, se adquirirá mayor soltura con los controles del «módulo de mando», lo que permitirá aumentar progresivamente la velocidad de la pelota («elemento móvil») girando hacia el otro lado el control de VELOCIDAD.

5 Ambos jugadores deberán girar sus controles VERTICAL y HORIZONTAL para que aparezcan sobre la pantalla del televisor los correspondientes «elementos luminosos». El «Jugador n.° 1» situará su «elemento luminoso» en el centro izquierdo, a unos cinco centímetros del borde de la pantalla; el «Jugador n.° 2» situará el suyo en el centro derecho, también a unos cinco centímetros aproximadamente del borde.

6 Ambos jugadores deberán girar sus controles de TRAYECTORIA para que la indicación existente en el mando quede centrada en la parte superior

